

REGLAS DE JUEGO

POWER OF THOR MEGAWAYS



REGLAS DEL JUEGO



Todos los símbolos generan ganancias de izquierda a derecha en rodillos adyacentes, a partir del rodillo de más a la izquierda.

	6 - 400
	5 - 200
	4 - 100
	3 - 20
	2 - 10
	6 - 25
	5 - 10
	4 - 8
	3 - 4

	6 - 100
	5 - 50
	4 - 40
	3 - 10
	2 - 10
	6 - 20
	5 - 10
	4 - 5
	3 - 3

	6 - 50
	5 - 30
	4 - 20
	3 - 10
	2 - 10
	6 - 18
	5 - 10
	4 - 5
	3 - 3

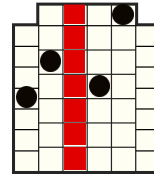
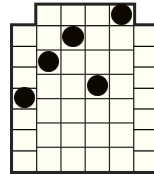
	6 - 40
	5 - 15
	4 - 10
	3 - 5
	2 - 10
	6 - 16
	5 - 8
	4 - 4
	3 - 2

	6 - 30
	5 - 12
	4 - 8
	3 - 4
	2 - 10
	6 - 12
	5 - 8
	4 - 4
	3 - 2

Formas de ganar



Este es el símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER y MARTILLO. El símbolo WILD solo aparece en los rodillos 2, 3, 4 y 5, en la fila superior.



Los premios se otorgan para combinaciones de símbolos adyacentes de izquierda a derecha de cualquier tamaño. Los rodillos 1 y 6 pueden tener hasta 7 símbolos. Los rodillos 2, 3, 4 y 5 pueden tener hasta 6 símbolos, junto con otro símbolo en la fila superior. La fila superior de los rodillos 2 a 5 gira independientemente de izquierda a derecha. En total, el número máximo de posibles vías de premio es de 117.649.

FUNCIÓN TUMBLE

La FUNCIÓN TUMBLE significa que tras cada tirada, se pagarán las combinaciones ganadoras y todos los símbolos ganadores desaparecen. Los símbolos restantes caen a la parte inferior de la pantalla y las posiciones vacías se rellenan con nuevos símbolos que vienen de arriba. Los nuevos símbolos son del mismo tamaño que los de la tirada inicial, antes del tumble. El tumbling continuará hasta que no aparezcan más combinaciones ganadoras como resultado de un tumble. Todos los premios se añaden al saldo del jugador después de que se hayan jugado todos los tumbles de una tirada base.



FUNCIÓN MARTILLO

Este es el símbolo MARTILLO. El símbolo MARTILLO no paga. El símbolo MARTILLO siempre toma 2 posiciones horizontales en pantalla y solo puede aparecer en la fila superior de los rodillos 2, 3, 4 y 5.

Cuando el MARTILLO aparece completamente, como un símbolo de 2 posiciones de ancho, como resultado de una tirada normal o un empujón, todos los símbolos en los rodillos bajo él se transforman en WILDS. Si como resultado de un empujón, el símbolo MARTILLO cambia a una nueva posición en la fila superior, todos los símbolos en los rodillos bajo él se transforman en WILDS. La función MARTILLO no se origina si el símbolo MARTILLO no está totalmente visible en la fila superior o no cambia de posición tras un tumble.

PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 5.000x la apuesta. Si el premio total de una RONDA DE TIRADAS GRATIS alcanza 5.000x, la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y las restantes tiradas gratis se pierden.

COMPRA TIRADAS GRATIS

La RONDA DE TIRADAS GRATIS puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándolo por 100x la apuesta total actual. Cuando se compra la ronda de TIRADAS GRATIS, aparece un número aleatorio de SCATTERS, otorgando entre 10 y 22 tiradas gratis.

Las tiradas gratis compradas pueden riesgo de la misma manera que aquellas que se consiguieron en el juego base.



Este es el símbolo SCATTER. Aparece en todos los rodillos y puede hacerlo en cualquiera de sus formas posibles en el rodillo. Consiga 4 o más símbolos SCATTER en cualquier posición de la pantalla, formando la palabra THOR para originar la función de TIRADAS GRATIS.

- 4 símbolos SCATTER forman la palabra "THOR" y otorgan 10 tiradas gratis.
- 5 símbolos SCATTER forman la palabra "THOR" y un "+4" y otorgan 14 tiradas gratis.
- 6 símbolos SCATTER forman la palabra "THOR" y dos "+4" y otorgan 18 tiradas gratis.
- 7 símbolos SCATTER forman la palabra "THOR" y tres "+4" y otorgan 22 tiradas gratis.
- 8 símbolos SCATTER forman la palabra "THOR" y cuatro "+4" y otorgan 26 tiradas gratis.
- 9 símbolos SCATTER forman la palabra "THOR" y cinco "+4" y otorgan 30 tiradas gratis.

Antes de que comience la ronda, si se han ganado de 10 a 18 tiradas gratis, puede riesgo para ganar más tiradas gratis o recopilar en cualquier momento para iniciar la ronda. No es posible riesgo si se ganaron entre 26 y 30 tiradas gratis en el juego base.

Si usted riesgo, una ruleta gira y se detiene en una posición de premio o pérdida. Si se detiene en un premio, el número de tiradas gratis ganado aumenta en 4. Si se detiene en una pérdida se pierden todas las tiradas gratis y la ronda finaliza. Tan solo se riesgo hasta 22 tiradas gratis.

Arriesgarse de 10 a 14 tiradas gratis, la posibilidad de ganar es del 62.81%.

Arriesgarse de 14 a 18 tiradas gratis, la posibilidad de ganar es del 70.39%.

Arriesgarse de 18 a 22 tiradas gratis, la posibilidad de ganar es del 75.02%.

La ronda de TIRADAS GRATIS comienza cuando usted recopila las tiradas gratis de la riesgo o accede directamente desde el juego base.

La ronda comienza con un multiplicador de premio de x1. Durante la función de TIRADAS GRATIS, cada empujón aumenta el multiplicador en x1 hasta el final de la ronda. Tras cada empujón, el premio total de ese tumble se multiplica por el multiplicador de premio actual.

Consiga 3 símbolos SCATTER durante la ronda para ganar 4 tiradas gratis más.

La FUNCIÓN MARTILLO está disponible durante la ronda de TIRADAS GRATIS.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

REGLAS DEL JUEGO

VOLATILIDAD 

Los juegos de alta volatilidad pagan con una frecuencia menor a la media pero la posibilidad de ganar grandes premios en cortos periodos de tiempo es mayor.
Tan solo se paga la combinación ganadora de mayor premio en la misma línea de premio.
Al ganar en múltiples líneas de premio, todos los premios se añaden a la ganancia total.
El premio de los JUEGOS GRATIS se añade al premio de la forma de ganar.
Todos los premios se multiplican por la apuesta base.
Las ganancias por bonus y tiradas gratis se suman a las de la forma de ganar.
Todos los premios se multiplican por la apuesta base.
Todos los valores se expresan como ganancias reales en créditos.

El premio de las tiradas gratis se otorga al jugador cuando la ronda se complete.
El premio total de las tiradas gratis en el historial contiene todas las ganancias del ciclo.

Los botones ESPACIO e INTRO del teclado pueden usarse para iniciar o detener el juego.

El RTP teórico de este juego es del 94.77%



El RTP del juego al usar "COMPRAR TIRADAS GRATIS" es del 94.77%

APUESTA MÍNIMA: 0,20 €

APUESTA MÁXIMA: 10,00 €

En caso de funcionamiento erróneo, se anularán todos los pagos y las jugadas.

CÓMO JUGAR

Pinche los botones  o  para cambiar el valor de la apuesta y abrir el menú de apuesta.
Seleccione la apuesta que desea usar en el juego.


INTERFAZ DEL JUEGO PRINCIPAL

abre el menú de CONFIGURACIÓN que contiene los ajustes que afectan al modo en que se muestra el juego.

 abre la página de Información.

Las etiquetas CRÉDITO y APUESTA muestran el saldo actual y la apuesta total actual.
Pinche en las etiquetas para cambiar entre las vistas de créditos y efectivo.

y  aumentan o disminuyen la apuesta actual y abren el menú de apuesta, desde el que puede modificar las denominaciones.

 inicia el juego.

 abre el menú de tirada automática.

MENÚ DE CONFIGURACIÓN

TIRADA RÁPIDA – Seleccione el Juego Rápido para que los rodillos de juego se pongan en marcha y se detengan tan pronto sea posible



PANTALLA DE INTRO – Activa o desactiva la pantalla de introducción

AMBIENTAL – Activa o desactiva el sonido ambiente y la música del juego

EFFECTOS ESPECIALES – Activa o desactiva los efectos sonoros del juego

HISTORIAL DEL JUEGO – Abre la página de historial del juego

PANTALLA DE INFORMACIÓN

 y  sirven para moverse entre las páginas de información.

 cierra la pantalla de información.

MENÚ DE APUESTA

El menú de apuesta muestra el número de líneas disponibles en el juego y la apuesta total actual tanto en créditos como en efectivo.

Use los botones  y  de los campos MONEDAS POR LÍNEA y VALOR DE MONEDAS para cambiar los valores.

El importe máximo de premio está limitado a 5000X apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 5000X la apuesta, la ronda finaliza inmediatamente, el premio se otorga hasta el límite y todas las restantes funciones se anulan.

TIR. AUTO.

Pinche en los botones que muestran el número de posibles juegos automáticos para iniciar la TIR. AUTO..

La opción de SALTAR PANTALLAS salta automáticamente la intro de las funciones y cierra las pantallas tras un breve periodo de tiempo.

OK

JOKERBET .es